



Océarude



Règles de jeu

I Prologue

La nuit enveloppe le port d'un voile sombre. À l'abri de la digue, les eaux paisibles se parent de reflets orangés. Les quais, agités en journée par le va-et-vient de cargaisons exotiques, retrouvent leur sérénité. Les pavillons marchands cèdent la place aux voiles sombres des navires pirates. Tandis que les échoppes rangent leurs étals, les tavernes déploient leurs tables. Les ouvriers regagnent leurs foyers, pendant que les voyageurs cherchent un repas chaud. Le fracas des outils du chantier naval s'efface, remplacé par les premières notes de musique.

À l'extrémité du port, une troupe itinérante s'est installée pour la saison. La foire s'anime : spectacles flamboyants, voyance, curiosités étranges et acrobaties attirent les curieux. Un groupe de jeunes pirates flâne entre les stands, en quête de distraction avant leur prochaine aventure.

Le navigateur s'introduit dans une tente baignée d'une lumière bleutée. Elle semble déserte, hormis un vaste aquarium trônant en son centre. Après avoir glissé une pièce d'or, il s'approche du verre. Une silhouette élancée ondule dans l'eau. Dans la pénombre, on ne distingue qu'une

forme vaguement humaine, couverte d'écaillés étincelantes.

Pendant ce temps, une partie de l'équipage savoure des breuvages fermentés et des viandes grillées autour d'une longue table, entourée de danseurs, jongleurs et cracheurs de feu. Le capitaine, lui, s'éloigne vers une roulotte isolée. À l'intérieur, une voyante l'attend, seule, silencieuse, devant une table vide. Pas de cartes, ni de boule de cristal ou de feuilles de thé. Elle n'a besoin que d'une question pour lire l'avenir.

« Jeune capitaine, tu ne trouveras aucun trésor sur terre lors de ta prochaine expédition. Mais dans les abysses, un secret t'attend. Prends garde : celles qui l'ont découvert avant toi le protègent farouchement. »

Le capitaine avait déjà entendu parler de ces créatures marines, collectionneuses d'artefacts engloutis. Mais les rumeurs sont sombres : ceux qui ont tenté de leur arracher leur trésor ne sont jamais revenus. Nul ne sait s'ils ont sombré avec leur navire ou perdu leur âme. Le mystère reste enfoui sous les vagues.

2

À propos du jeu

Dans Océanide, vous incarnez une... Océanide ! Lointaine cousine des Sirènes que l'on connaît dans la mythologie grecque. Les Océanides sont les filles du roi Océan et de Téthys, déesse des mers. Ce sont des nymphes gardiennes des fonds océaniques.

Vous êtes passionnée par la collection d'objets trouvés dans les épaves de navires ayant fait naufrage. Tout est bon à collectionner : sabre, boussole, fourchette, faïence, écus... Vous ne savez absolument pas à quoi servent tous ces objets ni leur nom réel, mais ils vous font rêver.

Avec vos sœurs (vos adversaires dans le jeu), vous allez procéder à des échanges... mais tous les moyens sont bons pour disposer de la plus belle des collections, même le fait de voler dans la collection de vos frangines ! Mais gare au roi Océan qui vous a toujours interdit de près ou de loin de vous intéresser au monde des hommes.

3

Matériel

- ▶ 94 cartes réparties comme suit :
 - * 13 objets différents en 6 exemplaires arborant des valeurs allant de 3 à 7
 - * 12 « Océanide voleuse »
 - * 6 « Roi Océan »
- ▶ 1 livret de règles



4 *But du jeu*

À travers des échanges (et parfois un peu de vol) rassemblez des séries de **trois objets identiques**. Le joueur qui aura regroupé la plus belle et la plus précieuse des collections remporte la partie.

Nous utilisons le terme « joueur » dans son sens large et qu'il inclut les joueurs et les joueuses.

5 *Mise en place*

Après avoir mélangé le paquet, chaque joueur pioche **6 cartes**.

Il place ensuite devant lui, face visible, **un exemplaire de chaque objet différent** qu'il a en main : c'est sa vitrine.

Les objets en double, les *Océanide voleuse* et les *Roi Océan* restent dans la main du joueur et ne doivent pas être révélés.

Important : au cours de la partie, un joueur ne peut pas garder un objet dans sa main s'il n'en possède pas aussi un exemplaire dans sa vitrine.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE

Ma main de départ contient ces 6 cartes :



Je place les **quatre cartes de gauche** dans ma vitrine (une seule carte de chaque objet).

Je garde dans ma main **les deux cartes de droite** : l'Océanide voleuse et la Larme de galion (dont je possède déjà un exemplaire dans ma vitrine).

Au cours de la partie, vous serez amené à assembler des cartes de même nature, que vous placerez en pile devant vous. Cette pile constituera votre **collection** et rapportera des points en fin de partie.

ORGANISATION DE LA TABLE

► **Au centre** : la pioche et la défausse.

► **Devant chaque joueur** :

- * sa main (cartes cachées),
- * sa vitrine (cartes visibles),
- * sa collection (cartes remportées, empilées).



6 *Tour de jeu*

Le joueur qui dispose de la vitrine avec le plus d'objets commence la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui est monté le plus récemment dans une embarcation (bateau, barque, matelas gonflable...) qui commence.

À son tour, le joueur **pioche 3 cartes** et place immédiatement dans sa vitrine les objets qu'il n'a pas encore. Il garde en main les objets qu'il a en double (dont un exemplaire est déjà en vitrine), ainsi que les cartes *Océanide voleuse* et *Roi Océan*.

Il peut ensuite effectuer autant d'actions qu'il le souhaite, parmi les 3 actions détaillées ci-après.

Ces actions ne sont jamais obligatoires. Si le joueur ne peut ou ne souhaite rien faire après avoir pioché, son tour se termine.

ACTION 1 : COMPLÉTER UNE SÉRIE

Si vous possédez **3 objets identiques** (1 dans votre vitrine + 2 en main), vous pouvez les placer dans votre collection.

Si vous en avez plus de 3 : vous ne pouvez en déposer que 3 maximum dans votre collection.

Ils y resteront jusqu'à la fin de la partie pour marquer des points.



Note : une fois que vous placez un groupe de trois objets identiques dans votre collection, ces cartes sont protégées : elles ne peuvent plus être volées ni utilisées pendant la partie. Ces objets mis de côté seront comptés à la fin de la partie pour calculer votre score.

Vous n'avez pas le droit de regarder la collection des autres joueurs pendant la partie, mais vous avez toujours le droit de connaître le nombre de cartes que chaque joueur a en main.

Chaque groupe de trois objets identiques dans votre collection rapporte entre 3 et 7 points de victoire selon leur valeur.



ACTION 2 : L'ÉCHANGE FORCÉ

Vous pouvez donner 2 objets **identiques** (issus de votre main ou de votre vitrine) à un adversaire qui possède déjà le 3^{ème} exemplaire de cet objet dans sa vitrine.

L'adversaire les place immédiatement dans sa collection. En contrepartie, vous pouvez immédiatement lui prendre **2 objets dans sa vitrine** (de préférence de grande valeur...!) **ou 2 cartes, au hasard, dans sa main, à condition qu'il en possède au moins 3.**

Si cela vous permet de former à votre tour une série de 3 objets : vous pouvez la placer dans votre collection. Sinon, ces cartes objets vous serviront à préparer vos futures collections.

ACTION 3 : UTILISER UNE OCÉANIDE VOLEUSE

Vous pouvez jouer une carte *Océanide voleuse* depuis votre main pour **voler 1 objet dans la vitrine d'un adversaire.**



Cela peut vous permettre de compléter une série... ou simplement de récupérer un objet que vous convoitez.

Lorsqu'une carte *Océanide voleuse* est utilisée, elle n'est pas défaussée : elle est donnée au joueur qui a été volé et **placée directement dans sa collection.**

En fin de partie, chaque *Océanide voleuse* présente dans une collection rapporte **2 points de victoire à son propriétaire.**

7 Le Roi Océan

La carte du Roi Océan offre deux pouvoirs particuliers :



1. **Contre une *Océanide voleuse*** : si un joueur tente de vous voler une carte objet avec une *Océanide voleuse*, vous pouvez jouer immédiatement le *Roi Océan* pour annuler l'action. Les deux cartes (*Roi Océan* + *Océanide voleuse*) sont défaussées. Le vol échoue.

2. **Contre un échange forcé dans la vitrine** : si un adversaire vous donne deux objets identiques et souhaite choisir deux objets dans votre vitrine, vous pouvez jouer le *Roi Océan* pour annuler son choix. Il ne prend rien, vous gardez les objets reçus, et le *Roi Océan* est défaussé.

Important : le Roi Océan ne peut pas contrer la pioche de deux cartes dans votre main.

8 Fin de partie et calcul des scores

Dès que la pioche est épuisée, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs passent consécutivement.

Puis, on procède au calcul des scores :

- ✓ Additionnez les points de **chaque série de trois objets** dans votre collection. Par exemple, un groupe de trois bouteilles de rhum rapporte 6 points (et non 3×6).
- ✓ Ajoutez **1 point** par objet présent dans votre vitrine.
- ✓ Ajoutez **1 point** par carte qu'il vous reste en main.
- ✓ Ajoutez **2 points** pour chaque *Océanide voleuse* reçue lors d'un vol.

Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

Exemple de calcul :



Ces 5 séries de 3 objets placées dans ma collection me rapportent : $5 + 6 + 7 + 5 + 5 = 28$ points.



Les 5 objets qu'il me reste en Vitrine me rapportent 5 points (1 point par objet).



J'ai été volé à 3 reprises pendant la partie, ces 3 Océanides voleuses conservées dans ma collection me rapportent chacune 2 points, soit un total de 6 points.

Il me reste enfin 2 cartes dans la main : 1 point par cartes = 2 points.

Mon score final est de $28 + 5 + 6 + 2 = 42$ points.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède dans sa collection la série d'objets la plus précieuse. Si l'égalité persiste, on compare la deuxième série la plus précieuse, et ainsi de suite. Si l'égalité subsiste encore, la victoire est partagée.

Océanide©2025 est un jeu édité par NOSTROMO EDITION SAS - 895 151 272
R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET

Auteur : François Bachelart

Illustration et graphisme : Julie Gruet

Correction : Nicolas Grehier et Pauline Gueraud

Prologue : Aslaug

L'auteur tient à remercier l'ensemble des testeurs qui ont tous contribué à ce que ce jeu puisse voir le jour : Sébastien, Elisabeth, Enide, Kayniss, Thycia, Stéphane, Evan, Patricia, Didier, Benoît, Claire, Sophie, Jordan, Chanaïse, Éric, Rebecca, Yohan, Thomas, Sylvain, Jean-Luc, Pierre, Anne-Sophie, Benjamin, ainsi que tous ceux qui ont eu le loisir de tester le prototype en festival, même lorsqu'il s'appelait Cargo Royal. Un remerciement particulier à Aslaug pour son habituel talent à manier la plume et pour nous faire voyager avec ses prologues toujours originaux !